

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2001-325455

(P2001-325455A)

(43) 公開日 平成13年11月22日 (2001. 11. 22)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テーマコード(参考)
G 0 6 F 17/60	3 0 2 Z E C 3 3 2	G 0 6 F 17/60	3 0 2 E 2 C 0 0 1 Z E C 5 B 0 4 9 3 3 2 5 B 0 7 6
A 6 3 F 13/12		A 6 3 F 13/12	Z
G 0 6 F 1/00		G 0 6 F 13/00	5 1 0 S
審査請求 有 請求項の数15 O L (全 9 頁) 最終頁に続く			

(21) 出願番号 特願2000-141297(P2000-141297)

(22) 出願日 平成12年5月15日 (2000. 5. 15)

(71) 出願人 390001041

エヌイーシーネクサソリューションズ株式
会社

東京都港区三田1丁目4番28号

(72) 発明者 菅沼 浩人

東京都港区三田3-14-10 日本電気ビジ
ネスシステム株式会社内

(74) 代理人 100086645

弁理士 岩佐 義幸

Fターム(参考) 2C001 BD05 BD07 CB08

5B049 AA01 AA02 BB11 CC36 DD00

DD01 EE00 FF00 GG04 GG07

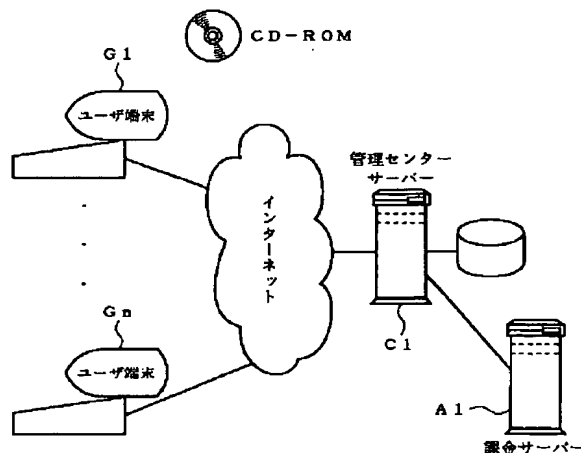
5B076 AC03 BB06 FC10

(54) 【発明の名称】 セーブ・ロード型販売システムおよび方法

(57) 【要約】

【課題】 ソフトウェアの流通を促進すると共に販売経費を軽減するため、アプリケーション・プログラムの使用状況を示すユーザ別データを管理センターへセーブまたはロードする行為に対して課金する、セーブ・ロード型販売システムおよび方法を提供する。

【解決手段】 管理センターのサーバーC1は、各ユーザのアプリケーション・プログラム使用状況データが蓄えられ、課金情報を処理する課金サーバーA1が接続されている。ユーザ端末G1...Gnは、インターネットを介して、サーバーC1に接続される。ユーザはアプリケーション・プログラムを入手し、使用后、中断したい場合、ユーザ端末G1からインターネットを介して管理センターのサーバーC1にログインし、セーブする。管理センターではセーブに対して課金処理を行う。ユーザが、前回の続きから実行したい場合、管理センターに対しロードを要求する。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】 ユーザごとのアプリケーション・プログラムの使用状況を示すユーザ別データを蓄積できるサーバーと、このサーバーにネットワークを介してアクセスできるユーザ端末とを備え、

前記ユーザ端末は、アプリケーション・プログラムを実行後、そのユーザ別データをサーバーにセーブする機能と、前記サーバーにセーブした前記ユーザ別データをロードするロード機能とを有し、

前記サーバーは、前記ユーザ別データのセーブまたはロードが実行される際に課金する機能を有することを特徴とするセーブ・ロード型販売システム。

【請求項 2】 前記サーバーは、セーブされた前記ユーザ別データがロードされる際、前記アプリケーション・プログラムのバージョンアップされたプログラムを送信できる機能をさらに有することを特徴とする請求項 1 に記載のセーブ・ロード型販売システム。

【請求項 3】 前記アプリケーション・プログラムは、レベルに応じてプロテクトが施されており、

前記サーバーは、前記ユーザ別データのロードが実行される前に、より高いレベルでのアプリケーション・プログラムの使用を望むか否かをユーザに問合わせ、ユーザから、より高いレベルでの使用を選択する旨の回答があれば、選択したレベルのプロテクトを解除するコードを、セーブされたユーザ別データと共に、ユーザ端末に転送する機能を有することを特徴とする請求項 1 または 2 記載のセーブ・ロード型販売システム。

【請求項 4】 前記サーバーは、セーブされた前記ユーザ別データがロードされる際、前記ユーザ別データに、広告の情報を付加する機能を有することを特徴とする請求項 1 ～ 3 のいずれかに記載のセーブ・ロード型販売システム。

【請求項 5】 前記アプリケーション・プログラムは、ゲームソフトであることを特徴とする請求項 1 ～ 4 のいずれかに記載のセーブ・ロード型販売システム。

【請求項 6】 前記ネットワークは、インターネットであることを特徴とする請求項 1 ～ 5 のいずれかに記載のセーブ・ロード型販売システム。

【請求項 7】 ネットワークに接続され、ユーザごとのアプリケーション・プログラムの使用状況を示すユーザ別データを蓄積するサーバーであって、

前記ネットワークに接続されたユーザ端末から前記サーバーへ、前記ユーザ別データをセーブし、およびセーブされたユーザ別データをユーザ端末にロードする際に課金する機能を有することを特徴とするセーブ・ロード型課金サーバー。

【請求項 8】 セーブされた前記ユーザ別データがロードされる際、前記アプリケーション・プログラムのバージョンアップされたプログラムを送信できる機能をさらに有することを特徴とする請求項 7 に記載のセーブ・ロー

ド型課金サーバー。

【請求項 9】 前記アプリケーション・プログラムは、レベルに応じてプロテクトが施されており、前記ユーザ別データのロードが実行される前に、より高いレベルでのアプリケーション・プログラムの使用を望むか否かをユーザに問合わせ、ユーザから、より高いレベルでの使用を選択する旨の回答があれば、選択したレベルのプロテクトを解除するコードを、セーブされたユーザ別データと共に、ユーザ端末に転送する機能を有することを特徴とする請求項 7 または 8 記載のセーブ・ロード型課金サーバー。

【請求項 10】 セーブされた前記ユーザ別データがロードされる際、前記ユーザ別データに、広告の情報を付加する機能を有することを特徴とする請求項 7 ～ 9 のいずれかに記載のセーブ・ロード型課金サーバー。

【請求項 11】 ユーザごとのアプリケーション・プログラムの使用状況を示すユーザ別データを蓄積できるサーバーと、このサーバーにネットワークを介してアクセスできるユーザ端末とを備えるシステムにおけるセーブ・ロード型販売方法であって、

ユーザ端末でアプリケーション・プログラムを実行するステップと、

前記アプリケーション・プログラムの使用状況を示すユーザ別データを、前記サーバーにセーブするステップと、

前記サーバーにセーブした前記ユーザ別データを、ユーザ端末がロードするステップと、

前記サーバーは、前記ユーザ別データのセーブおよびロードに際し、課金するステップとを含むことを特徴とするセーブ・ロード型販売方法。

【請求項 12】 前記サーバーにセーブした前記ユーザ別データをロードする際、前記アプリケーション・プログラムのバージョンアップを行うか否か質問し、バージョンアップを行う場合、課金するステップをさらに含むことを特徴とする請求項 11 に記載のセーブ・ロード型販売方法。

【請求項 13】 前記サーバーにセーブした前記ユーザ別データをロードする際、広告情報を付加し、その広告主に課金するステップをさらに含むことを特徴とする請求項 11 または 12 に記載のセーブ・ロード型販売方法。

【請求項 14】 前記アプリケーション・プログラムは、ゲームソフトであることを特徴とする請求項 11 ～ 13 のいずれかに記載のセーブ・ロード型販売方法。

【請求項 15】 前記ネットワークは、インターネットであることを特徴とする請求項 11 ～ 14 のいずれかに記載のセーブ・ロード型販売方法。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明は、ゲームソフト等の販売に好適な、アプリケーション・プログラムを管理セ

ンターへセーブ・ロードする行為に対して課金するセーブ・ロード型販売システムおよび方法に関する。

【0002】

【従来の技術】従来、ゲームソフト等の販売方法として、小売店を通じた販売、通信販売等によって、ゲームソフトをユーザに販売していた。そして、そのゲームソフトがバージョンアップされると、旧バージョンのゲームソフトを有するユーザに対し有償でアップグレード品の販売を行っていた。すなわち従来の販売方法では、アプリケーション・プログラムを購入してもらうことでビジネスが成り立っていた。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、新バージョンのアプリケーション・プログラムが販売されると、旧バージョンのアプリケーション・プログラムについては販売実績が大きく落ちる、または実売価格がきわめて安くなり、その価格によっては販売経費が上回り、赤字となっていた。従来の販売方法では、アプリケーション・プログラムを一度購入してもらった後、再度収益を上げるには、バージョンアップにより、再購入してもらうしかなく、再購入してもらうための販促活動が再度必要となる問題点があった。

【0004】そこで本発明の目的は、上記従来の問題点を解消すべく、アプリケーション・プログラムの流通を促進すると共に販売経費を軽減するため、アプリケーション・プログラムは、フリー（料金無料）ソフト化し、ユーザへの配布をCD-ROMの雑誌への添付またはネットワーク上のサーバーからのダウンロードにて提供し、アプリケーション・プログラムの使用状況を示すユーザ別データを管理センターへセーブまたは管理センターからロードする行為に対して課金する、セーブ・ロード型販売システムおよび方法を提供することにある。

【0005】

【課題を解決するための手段】上述の課題を解決するため、本発明の第1の態様は、ユーザごとのアプリケーション・プログラムの使用状況を示すユーザ別データを蓄積できるサーバーと、このサーバーにネットワークを介してアクセスできるユーザ端末とを備え、前記ユーザ端末は、アプリケーション・プログラムを実行後、そのユーザ別データをサーバーにセーブする機能と、前記サーバーにセーブした前記ユーザ別データをロードするロード機能とを有し、前記サーバーは、前記ユーザ別データのセーブまたはロードが実行される際に課金する機能を有することを特徴とするセーブ・ロード型販売システムである。

【0006】また本発明の第2の態様は、ネットワークに接続され、ユーザごとのアプリケーション・プログラムの使用状況を示すユーザ別データを蓄積するサーバーであって、記ネットワークに接続されたユーザ端末から前記サーバーへ、前記ユーザ別データをセーブし、およ

びセーブされたユーザ別データをユーザ端末にロードする際に課金する機能を有することを特徴とするセーブ・ロード型課金サーバーである。

【0007】さらに本発明の第3の態様は、ユーザごとのアプリケーション・プログラムの使用状況を示すユーザ別データを蓄積できるサーバーと、このサーバーにネットワークを介してアクセスできるユーザ端末とを備えるシステムにおけるセーブ・ロード型販売方法であって、ユーザ端末でアプリケーション・プログラムを実行するステップと、前記アプリケーション・プログラムの使用状況を示すユーザ別データを、前記サーバーにセーブするステップと、前記サーバーにセーブした前記ユーザ別データを、ユーザ端末がロードするステップと、前記サーバーは、前記ユーザ別データのセーブおよびロードに際し、課金するステップとを含むことを特徴とするセーブ・ロード型販売方法である。

【0008】

【発明の実施の形態】次に、本発明の実施の形態について図面を参照して説明する。なお、請求項記載のサーバーは、以下の実施の形態では、複数のサーバーによってその機能を実現するサーバーシステムを意味するものとする。

【0009】図1は、本発明のセーブ・ロード型販売システムを適用したゲームソフト販売システムの概略構成を示す。管理センターのサーバーC1は、UNIX（登録商標）マシン等であり、ゲームソフト等のプログラムおよび各ユーザのゲームソフトの使用状況を示すデータが蓄えられる。ユーザ端末G1…Gnは、オンライン機能付きのゲーム機等であり、インターネットを介して、サーバーC1に接続される。ユーザ端末G1…Gnは、そのOSにインターネット接続ルーチンが組み込まれており、内蔵モデムを介してインターネットに接続できる。さらにサーバーC1には、課金情報を処理する課金サーバーA1が接続されている。

【0010】図2は、上記システムの処理の流れを示すシーケンス図である。

【0011】まず、ユーザ（代表的に、ユーザ端末G1のユーザとする）は、雑誌に添付されているCD-ROM、あるいはインターネットのホームページ等から、無料または小額の金額によってゲームソフトを入手する（ステップS1）。次に、ユーザは、ユーザ端末G1にゲームソフトをインストールし、ゲームをプレイする（ステップS2）。ユーザがそのゲームを中断したい場合、すなわちゲームソフトの実行を中断したい場合、あるいはゲームソフトで指定されたプレイ制限時間が経過した場合（ステップS3）、ユーザはユーザ端末G1からインターネットを介して管理センターのサーバーC1にアクセスし、別途契約によるIDおよびパスワードでログインする（ステップS4）。新規ユーザによるアクセスの場合は、サーバーC1から仮IDおよび仮パスワ

ードが発行され、正式契約によるIDおよびパスワードが発行されるまでの間、仮IDおよび仮パスワードにてログインできる。そして、ゲームソフトの実行が中断されたときのゲーム状況を示すデータを管理センターにセーブを要求する(ステップS5)。データは、インターネットを介して管理センターのサーバーC1に送られ(ステップS6)、サーバーに蓄積される(ステップS7)。

【0012】なお、ユーザがステップS1で入手したゲームソフトは、セーブせずにそのソフトウェアを終了すると、次に使用するときは初期状態からスタートする仕様となっているものとする。

【0013】ユーザがゲーム状況を示すデータのセーブを行うごとに、管理センターのサーバーC1には、各ユーザごとのデータのセーブ情報が蓄積される(ステップS8)。

【0014】管理センターでは、ユーザがデータのセーブを行う行為に対して課金処理を行うため、ユーザIDと課金情報を課金サーバーA1に転送する(ステップS9)。課金サーバーA1では、転送されてきたユーザIDと課金情報とを蓄積する(ステップS10)。

【0015】ユーザが、ゲームソフトを前回の続きから実行したい場合(ステップS11)、インターネットを介して、IDおよびパスワードで管理センターのサーバーC1にログインし(ステップS12)、管理センターのサーバーC1に対しセーブしたデータのロードを要求する(ステップS13)。管理センターのサーバーC1は、ロード要求があると、蓄積されているデータをユーザに転送する(ステップS14)。データを転送されたユーザは、ゲームを再開しプレイする(ステップS15)。管理センターのサーバーC1には、データの転送を行うごとに、各ユーザごとのデータのロード情報が蓄積される(ステップS16)。

【0016】管理センターのサーバーC1では、ユーザがデータのロードを行う行為に対して課金処理を行うため、ユーザIDと課金情報を課金サーバーA1に転送する(ステップS17)。課金サーバーA1では、転送されてきたユーザIDと課金情報とを蓄積する(ステップS18)。

【0017】課金サーバーA1は、蓄積した課金情報を集計し(ステップS19)、ユーザから使用料金を徴集するため、金融機関のサーバー(図示せず)に課金情報を転送する(ステップS20)。使用料金は、月単位で金融機関から請求代行会社(クレジット会社等)を介してユーザに請求される。または予め金融機関に登録している金額から課金分を減算することによって、支払うこともできる。

【0018】以上で、本発明の一実施の形態を説明した。

【0019】本発明によれば、さらに次のような第2の

実施の形態も可能であり、図3は、第2の実施の形態のシーケンス図である。図2と同じステップには、同一の参照番号を付して示している。

【0020】管理センターのサーバーC1では、ゲームソフトのバージョン情報を管理し、新バージョンのゲームソフトが販売された場合は、新バージョンのゲームソフトを格納しておく。

【0021】管理センターでは、データのロード要求があった(ステップS13)ユーザに対して、ゲームの再開を旧バージョンのゲームソフトで行うか、新バージョンのゲームソフトで行うかを問合わせる(ステップS21)。すなわち、バージョンアップするか否かを問合わせる。ユーザは、問合わせに対し回答を行う(ステップS22)。

【0022】ユーザが、バージョンアップしない旨を回答すると、管理センターのサーバーC1は、セーブしてあったデータのみを、ユーザ端末に送る(ステップS14)。また、ユーザが、バージョンアップする旨を回答すると、管理センターのサーバーC1は、セーブしてあったデータと、新バージョンのゲームソフトとを、ユーザ端末に送信する(ステップS23)。

【0023】新バージョンのゲームソフトを送った場合には、ステップS16において、管理センターのサーバーC1に、ユーザごとのゲームソフトのロード情報も蓄積される。

【0024】サーバーC1に蓄積された各ユーザごとのデータのロード情報およびゲームソフトのロード情報は、ユーザに課金処理するため、ユーザIDと課金情報を課金サーバーA1に転送する(ステップS17)。ステップS19では、新バージョンのゲームソフトの料金も課金情報に含めて集計し、ユーザに対し、セーブおよびロードに対する費用と、新バージョンのゲームソフトの購入代金とが請求される。

【0025】したがって、この実施の形態によれば、無料または安価な旧バージョンのゲームソフトを使ってもらうことにより、ユーザの興味を喚起し、新バージョンのゲームソフトの販売につなげることができる。

【0026】新バージョンのゲームソフトをロードしたユーザにおいては、自身のユーザ端末にすでにロードしてある旧バージョンのゲームソフトでゲームを再開できるし、あるいは新しくロードした新バージョンのゲームソフトで初めからゲームプレイすることもできる。

【0027】次に、第3の実施の形態について説明する。図4に、シーケンス図を示す。このシーケンス図において、図2と同一のステップには同一の参照番号を付して示している。

【0028】この実施の形態では、最初に無料で配布するゲームソフトに、レベルに応じてプロテクトを施すものとする。したがって、配布された状態でプレイできるのは最も低いレベルのゲームに限られる。このような場

10

20

30

40

50

合には、ユーザは、最も低いレベルのゲームをプレイし、ゲーム中断後、管理センターのサーバーC1にセーブする(ステップS2～S7)。

【0029】管理センターは、ユーザからデータのロード要求があった場合に、ロードする前により高いレベルでの使用を望むか否かを、ユーザに問合わせる(ステップS25)。ユーザは、この問合わせに対して、管理センターに回答する(ステップS26)。ユーザがより高いレベルでの使用を選択することを回答すると、管理センターのサーバーC1は、ステップS14において、その選択したレベルのプロテクトを解除するコードと共に、セーブされたデータを転送する。そして、ロード情報には、プロテクト解除の情報が含まれ(ステップS16)、選択したレベルに応じた料金が課金される(ステップS18, 19, 20)。

【0030】次に、第4の実施の形態について、図2のシーケンス図を参照して説明する。

【0031】この実施の形態では、管理センターが、ユーザのロード要求に対し、データを転送する場合に、データに広告の情報を付加することにより、広告情報を配信するようにしている。

【0032】すなわち、ユーザからロード要求があると(ステップS13)、管理センターのサーバーC1は、データに広告の情報を付加して、ユーザ端末に転送する(ステップS14)。ユーザは、データの転送を受け、ゲームを再開するときに、ディスプレイ画面上で、配信されてきた広告を見ることができる。

【0033】このように、ユーザのロード時に、管理センターのサーバーC1から広告を配信した場合には、その頻度に応じて広告主に課金処理し、使用料を請求する。

【0034】以上の各実施の形態では、ユーザ端末G1…Gnをオンライン機能付きのゲーム機としたが、WWWブラウザを装備したパーソナル・コンピュータを用い、ゲームプログラムをPCゲームソフトとしても同様である。

【0035】また、各実施の形態では、本発明をゲームソフトのセーブ・ロードおよび販売に適用したが、電子ペットあるいはスケジュール管理ソフト等、起動後、セーブ・ロードを繰り返しながら使用するソフトウェアならば何れにも適用できる。

【0036】スケジュール管理ソフトの場合は、ユーザ端末にスケジュール管理ソフトをインストール後、スケジュールデータを入力して、管理センターにセーブする。セーブを行うごとに、管理センターのサーバーには、各ユーザごとのスケジュールデータが蓄積され、セーブを行う行為に対して課金処理される。セーブは管理センターに対してのみ行うことができ、セーブせずにスケジュール管理ソフトを終了すると、スケジュールデータが記録されず、次に使用するときは初期状態からのス

タートとなる。そしてスケジュールを変更・追加する際に、管理センターに対しセーブしたデータのロードを要求する。ロードを行うごとに、管理センターのサーバーには、各ユーザごとのソフトウェアのロード情報が蓄積される。さらにソフトウェアのバージョンアップ等についても管理することができる。

【0037】以上の各実施の形態では、ユーザ端末と管理センターのサーバーとをインターネットを介して接続することによって、多くのユーザが本システムを利用できる構成とした。特定のユーザを対象とする場合、回線網を利用した他のプロトコルによるネットワーク接続、あるいは専用線を用いたネットワーク接続とすることもできる。

【0038】

【発明の効果】以上説明したように、本発明のセーブ・ロード型販売システムおよび方法によれば、アプリケーション・プログラムを使用するユーザ別データを管理センターへセーブまたはロードする行為に対して課金されるので、ユーザが最初に使用するソフトウェアを無料または小額で配布でき、ユーザは初期投資が少なく済むため、実際にソフトウェアを使用して、その使用感を確認した後、利用価値に見合った費用でソフトウェアを利用できる。従来のように、高額な費用で購入したソフトウェアを1度しか使用しない等の無駄を無くすることができる。このため、ユーザの増加が見込める。

【0039】また、管理センターのサーバーからロードを行うので、ソフトウェアのバージョンアップが容易に行える。さらにゲーム等では、セーブ・ロードを繰り返すことによりエンディングを何回も伸ばすことが可能となり、長く遊ぶ(課金を繰り返す)ことができる。また自宅や勤務先だけでなく、外出先(ゲームセンター等)においても、自宅や勤務先と同じ内容の続きを行うことができる。

【0040】販売する側は、販売コストを低減できるので、旧バージョンのソフトウェアを広く頒布して、多くのユーザにその使用感を知らせると共に、新バージョンへのアップグレードを容易に行うことができ、そのコストの回収も容易となる。さらに、ロードする際に広告等を添付すれば、広告掲載による収入増も期待できる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明を適用したゲームソフト販売システムの概略構成図である。

【図2】本発明を適用した第1および第4の実施の形態のゲームソフト販売システムの処理を示すシーケンス図である。

【図3】本発明を適用した第2の実施の形態のゲームソフト販売システムの処理を示すシーケンス図である。

【図4】本発明を適用した第3の実施の形態のゲームソフト販売システムの処理を示すシーケンス図である。

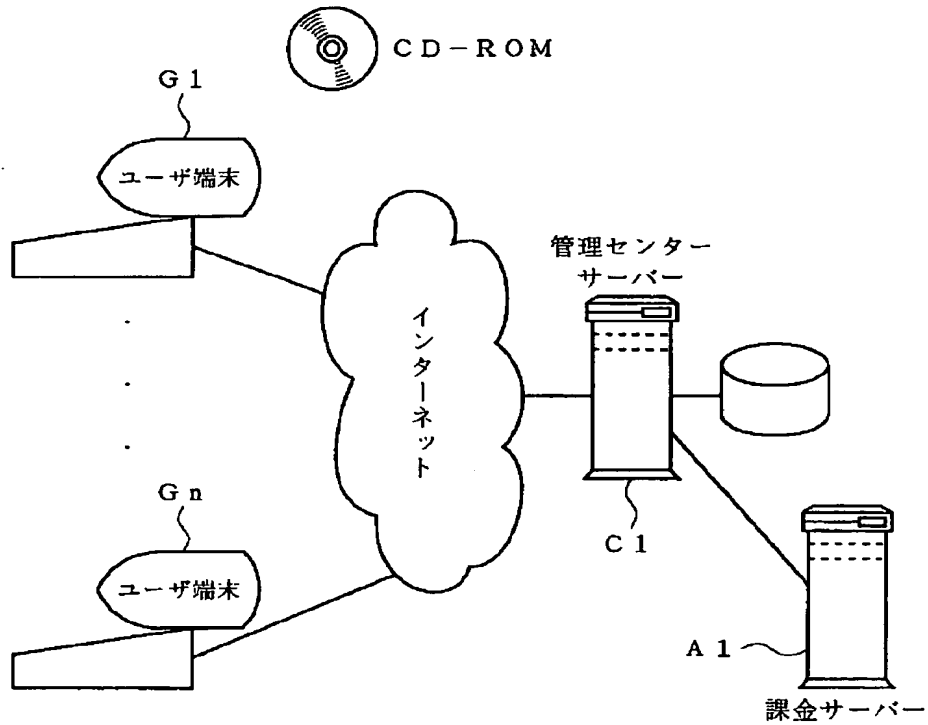
【符号の説明】

A 1 課金サーバー

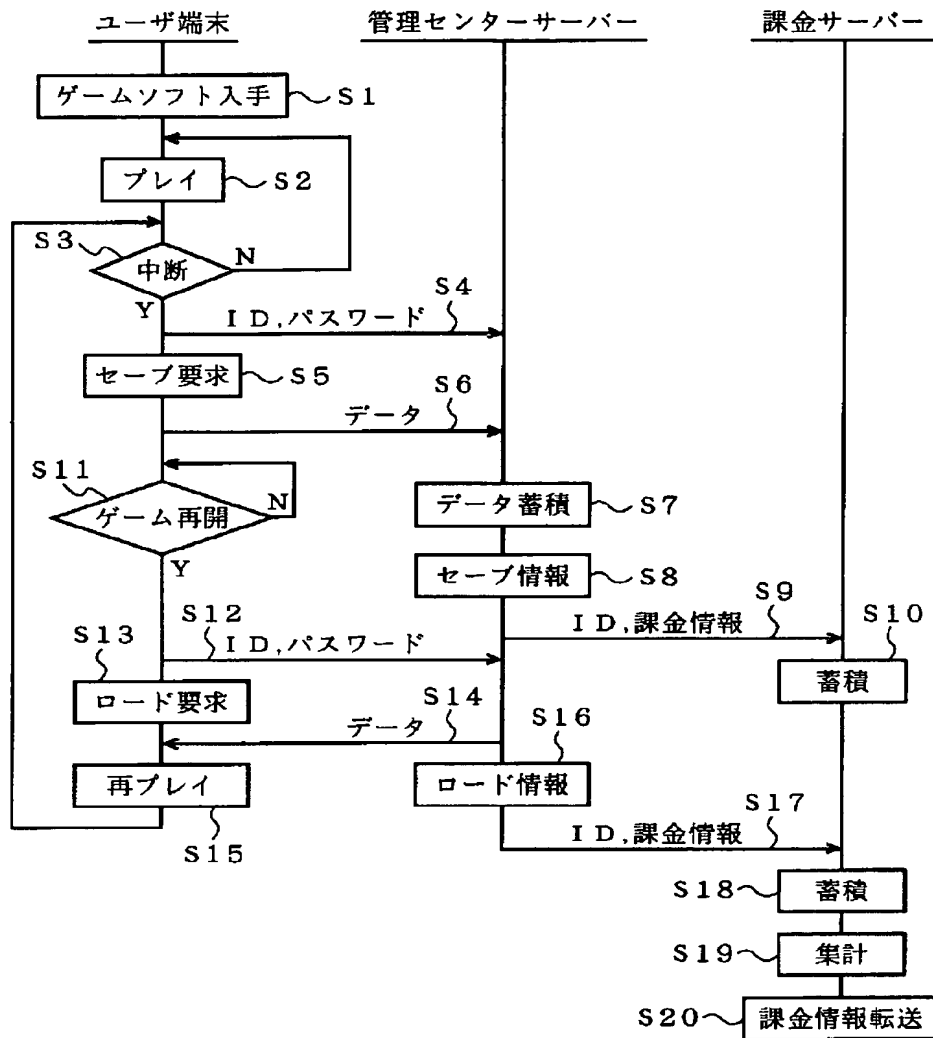
* C 1 管理センターのサーバー

* G 1...G n ユーザ端末

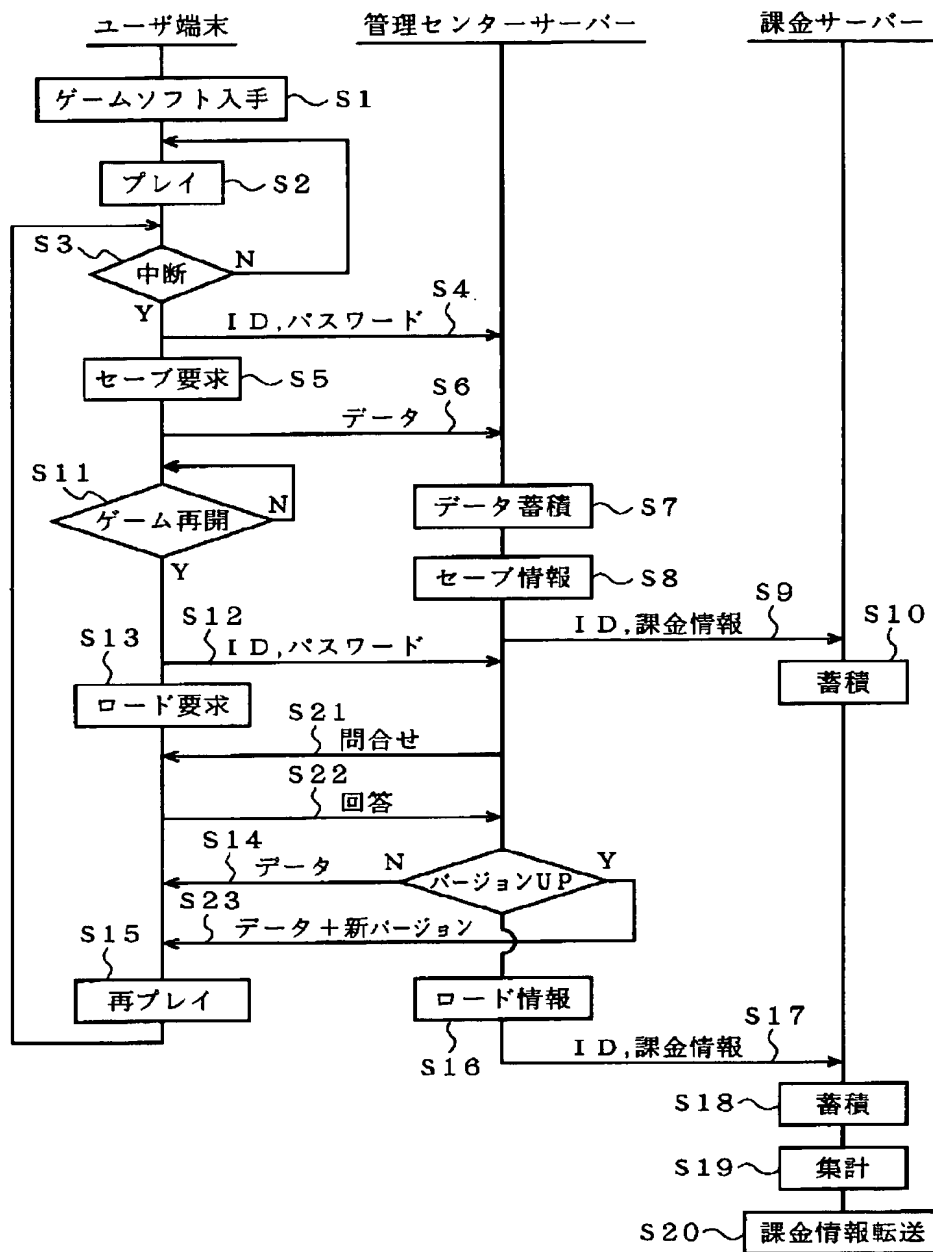
【図1】



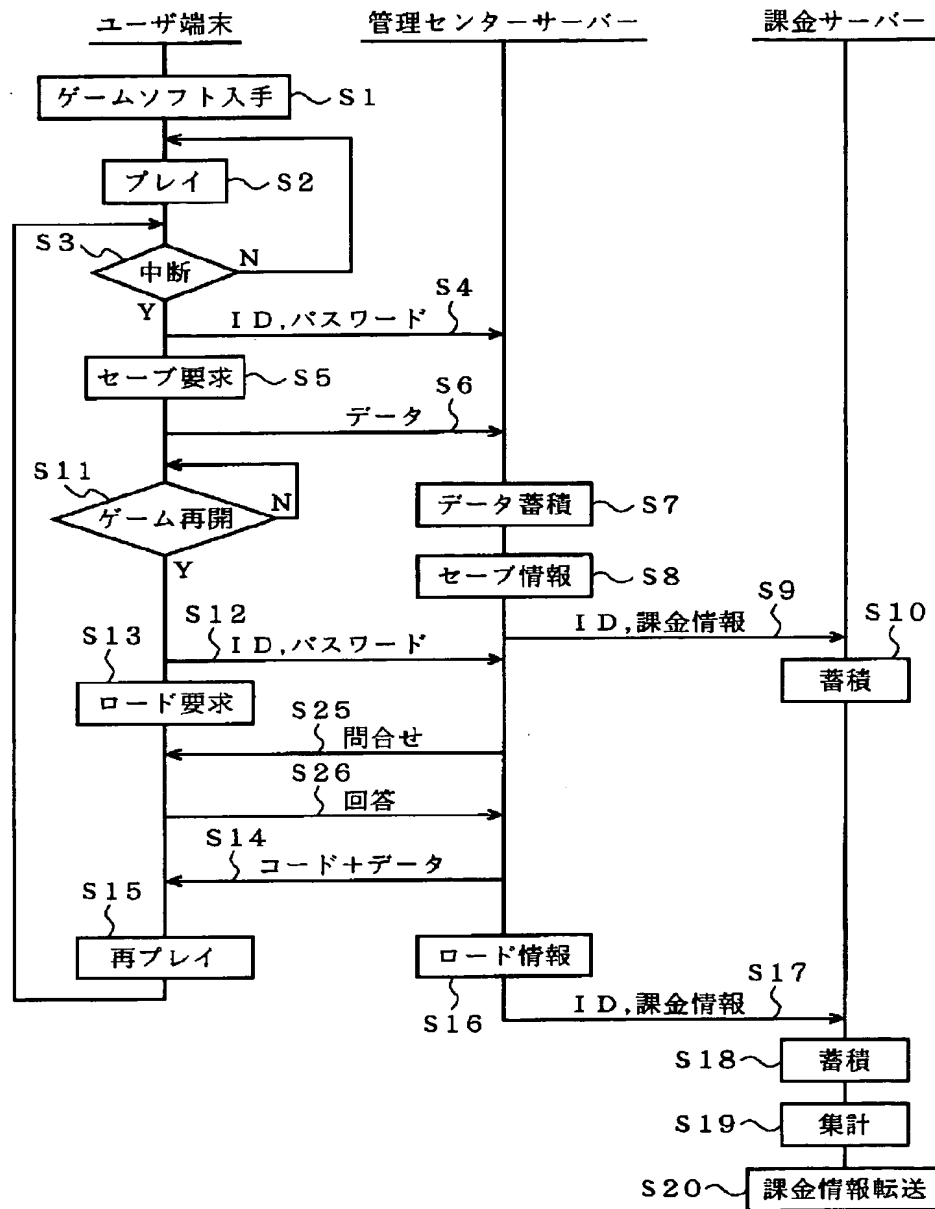
【図2】



【図3】



【図4】



フロントページの続き

(51)Int.Cl.
G 0 6 F 13/00識別記号
5 1 0F I
G 0 6 F 9/06ターマード (参考)
6 6 0 A